

Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE
FEBRERO 2015
NÚMERO 15

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA A BRANDON WILLIAMS, PRODUCTOR DE DRAGON BALL: XENOVERSE

¡KAMEHAMEHAAA!

THE ORDER
SONY ARRANCA SU TEMPORADA DE EXCLUSIVOS

RESIDENT EVIL
LA SAGA AHORA LLEGA EPISÓDICA CON REVELATIONS 2

TOP TEN
LOS 10 PEORES VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200 TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600 PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Microsoft no despierta

No puedo entender, a estas alturas, la estrategia de Phil Spencer al frente del proyecto de Xbox One. Tras un año en que no fue aplastado sólo porque vendió la consola a precio de costo en Navidad, parece no darse cuenta lo duro que será el 2015.

Los encargados de marketing podrán decir lo que quieran, pero pagar 2.5 billones de dólares por Minecraft, encima sin Notch, es para mí uno de los peores negocios de la historia de la industria. Disney compró LucasFilms (con la inmortal Star Wars) por 4 billones, para que vean la magnitud del "negocio".

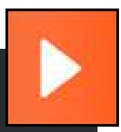
Se dice, por ejemplo, que con menos de la mitad de esa cifra se podría comprar a Capcom, con IP tan reconocidas como Resident Evil, Street Fighter, Monster Hunter, Devil May Cry o Dino Crisis, entre decenas más. ¿Vale acaso Minecraft el doble de eso? Ni en sueños.

Lo peor es que si PS4 la barrió en ventas el 2014 con pocos exclusivos de primera línea, este año la disputa parece mucho más cuesta arriba para Microsoft, que apenas muestra a Halo y su exclusiva temporal de Tomb Raider para hacerle frente a Uncharted, Bloodborne, The Order, Persona, Street Fighter, Disgaea, Until Dawn y un muy largo etcétera.

Espero que el panorama cambie en la E3, que Microsoft despierte del letargo y entienda que no basta con descuentos y promociones, sino que debe invertir en serio para tener pronto títulos tan brillantes como los que vimos en el inicio de la 360. ¿O es que es mucho pedir un Lost Odyssey 2? No lo creo...

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LdeA20

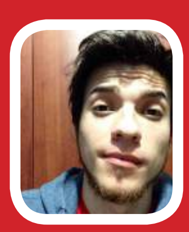
Andrea Sánchez
#Eidrelle





Caleb Hervia
#Caleta

Roberto Pacheco
#NeggusCL





Luis Felipe Puebla
#D_o_G

David Ignacio P.
#Aquosharp





Ignacio Ramírez
#Mumei

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice







¿Cuál es tu estudio favorito?



Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Cuando se me presentó esta pregunta, realmente fue complicado responder. Pero creo que elegiré a **Square** (antes y después de su fusión con Enix), pues han sido responsables de los juegos de rol (mi género favorito) más memorables, en lo personal, para cada generación de consolas. Desde Chrono Trigger y Cross, Bravely Default, Kingdom Hearts, Drakengard y, por supuesto, la mayoría de la saga Final Fantasy.



Ignacio Ramírez
#Mumei

Clover Studio conocidos hoy como **Platinum Games**. Desde la época de la PS2 (mi era dorada) supieron darme juegos simples en mecánicas, profundos en aprendizaje y con una escala de dificultad acojonante. Eran juegos directos, sólo había que tomar el mando y ponerte a hacer mierda los botones con God Hand o Viewtiful Joe 2. Cosa que al día de hoy mantienen con juegos como Bayonetta o Vanquish.



Caleb Hervia
#Caleta

Tengo varios, pero uno con el que me he encariñado ultimamente es **NetherRealm**, por una sencilla razón: tuvo los cojones suficientes como para tomar una tremenda franquicia como Mortal Kombat, que venía en caída libre, y la hizo renacer como el ave fénix, devolviéndole toda la majestuosidad anterior. Además realizó una apuesta muy interesante con la entrega de Injustice: Gods Among Us. Un jumbito para ellos.



Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Si fuera por épocas, sin duda mi elegida sería SquareSoft, pero los japos han hecho tan mal las cosas tras fusionarse con Enix (basta ver el Top Ten de este número) que no puedo omitirlo en la elección. Por eso, mi voto va para **Naughty Dog**, que ha mostrado un sólido crecimiento desde aquellos años en que nos entretenía tanto con Crash Bandicoot. Hoy, para mí, son un referente en esta industria.



Una vuelta de tuerca
A DRAGON BALL

Los estudios Dimps y Bandai Namco pretenden darle un nuevo aire a la franquicia con Dragon Ball: Xenoverse. Y su productor, Brandon Williams, nos contó en detalle y en exclusiva que pueden esperar los fanáticos chilenos de esta entrega.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain


CAPSULE

Son días agitados estos en las oficinas de los siempre ocupados chicos de **Bandai Namco**, estudio que se ha ganado un lugar en el corazón de los fanáticos del manga y el anime con sus cada vez más constantes localizaciones de juegos japoneses.

Saben, sin embargo, que pocas de sus franquicias concitan tanto interés como Dragon Ball, el manga creado por **Akira Toriyama** hace 30 años (¡sí, tres décadas!) y que no por nada suma más de 40 videojuegos desde el **Dragon Ball: Dragon Daihikyō** lanzado en 1986 para la desconocida Super Cassette Vision.

Hoy están a las puertas no sólo de un nuevo arco argumental con **Dragon Ball: Xenoverse**, sino también del debut en las consolas de nueva generación, lo que de inmediato les pone la vara alta en términos de exigencia por parte de los fans.

En su favor tienen que el estudio desarrollador, **Dimps**, tienen una probada capacidad al frente de la franquicia. De hecho, llevan con ella desde la PlayStation 2, cuando lanzaron la saga de **Dragon Ball Z: Budokai**.

Esta vez el proyecto no es menor, ya que el juego dará un giro a todo lo conocido por los fanáticos, que si bien podrán revivir varios de sus momentos preferidos de la serie, lo harán de una manera soñada: **siendo parte de la historia y con la misión de enmendarla**.

Para explicarnos de qué va este nuevo título de Dragon Ball, conversamos en exclusiva con el productor del juego, **Brandon Williams**, quien llegó hace cuatro años a Bandai Namco de América como especialista en localización de juegos japoneses.

-Considerando que será la primera entrega de Dragon Ball en las consolas de la nueva generación, ¿qué diferencias habrá entre las distintas versiones del juego?
-En términos de jugabilidad, los fans deberían prepararse para experimentar los mejores aspectos de la serie Dragon Ball en Xenoverse, desde sus épicas batallas a su clásico desarrollo de la historia, la que por primera vez será reescri-





ta por los propios jugadores. Además, estamos muy ansiosos por ver el título en las consolas de nueva generación, porque nos permitirá entregarle a nuestro público una experiencia con resoluciones gráficas mayores, con más expresiones faciales y efectos mucho más hermosos.

-¿Con cuántos modos de juego contaremos y que nos puede explicar de cada uno de ellos?

-Habrá cinco modos de juego que paso a explicar. Uno será **Misiones de Patrulla del Tiempo**, que le permitirá al jugador individual realizar una serie de misiones en las que deben ayudar a Trunks a restablecer la línea del tiempo de Dragon Ball Z de un misterioso enemigo.

Luego tenemos las **Misiones Paralelas**, que son una serie de desafíos, en una variedad de escenarios diseñados para ser abordados con un total de tres amigos.
Tendremos también las **Partidas Ranqueadas en Línea**, donde los ju-





gadores lucharán por alcanzar el lugar más alto de las clasificaciones online y ganarse el derecho a ufanarse de sus logros.
Otra opción serán las **Partidas contra Jugadores en Línea**, donde podrán enfrentarse en duelos ante rivales de todo el mundo.

Y finalmente estarán las **Partidas Locales**, donde simplemente podrás sentarte a luchar en tu sillón junto a algún amigo.

-¿Cuántos personajes tendrá disponible el juego en su lanzamiento y cuáles serán los principales?
-Aún no hemos revelado el tamaño que tendrá el elenco de personajes, pero te puedo asegurar que los fans van a estar complacidos con los que le tenemos preparado.

*"Primero que todo, **realmente apreciamos todo el apoyo de los fanáticos chilenos.** Y estamos haciendo nuestro mejor esfuerzo para hacer de Dragon Ball: Xenoverse el mejor videojuego a la fecha en el universo de la serie. Confíamos en que nuestros fans disfrutarán el ser capaces de crear sus propios personajes y redescubran sus momentos favoritos de DBZ, ¡aunque en una forma modificada que será una sorpresa para los seguidores de toda la vida!"*

-¿Podremos crear nuestro propio personaje y, si es así, cómo funcionará el sistema?

-Sí, crear un personaje es una de las características más excitantes que tiene Dragon Ball: Xenoverse. Los jugadores podrán escoger entre ser Terrícola, Saiyajin, Namekian, Majin o de la raza de Freezer. Luego seleccionarán su género y una variedad de elementos como su cabello, rostro y estructura física. Una vez en el juego, los jugadores podrán completar las misiones para conseguir cientos de piezas de vestuario y opciones de movimientos especiales.

-¿Qué puede contarnos de la historia y cómo se conecta ésta con el ani-



Plataformas:
PlayStation 4 - PS3
Xbox One - X360 - PC

me o el manga?
-La historia principal de Dragon Ball: Xenoverse gira en torno a un misterioso villano que está distorsionando la línea temporal clásica de Dragon Ball Z como la conocemos. Los jugadores deberán hacer equipo con Trunks para viajar a momentos históricos de la serie y corregir todos los eventos que hayan cambiado. Así, los fanáticos verán sus escenas favoritas de DBZ, pero las cosas pueden no resultar siempre como esperan.

-En Chile, la franquicia Dragon Ball es muy popular. ¿Qué mensaje le gustaría entregarle a los fanáticos chilenos? ¿Qué pueden esperar?
-Primero que todo, realmente apreciamos todo el apoyo de los fanáticos chilenos. Y estamos haciendo nuestro mejor esfuerzo para hacer de Dragon Ball: Xenoverse el mejor videojuego a la fecha en el universo de la serie. Confíamos en que nuestros fans disfrutarán el ser capaces de crear sus propios personajes y redescubran sus momentos favoritos de DBZ, ¡aunque en una forma modificada que será una sorpresa para los seguidores de toda la vida!

MECÁNICAS CONOCIDAS

Además de todos los detalles entregados por Williams, podemos agregarles que Xenoverse presentará un entorno que será muy fácil de dominar para quienes disfrutaron los últimos títulos de Dragon Ball con el sello de Dimps, pues el estudio japonés optó por traer de vuelta las mecánicas de sus predecesores, con épicos combates en un entorno en 3D y enormes escenarios por donde podremos movernos con total libertad y destruir a placer.

Por cierto, antes de cada combate podremos escoger hasta seis personajes, los cuales formarán tu equipo e irán rotando en la medida que se vayan agotando sus barras de vida. El multijugador, de paso, podrá sumar combates de 3 contra 3.

Y si bien Williams no quiso soltar prenda en torno al número de personajes disponibles, lo cierto es que días después de nuestro diálogo el título fue lanzado en Japón, pudiendo ver que

"En las nuevas consolas podemos entregar mayores resoluciones gráficas, **más expresiones faciales** *y efectos más hermosos".*



Brandon Williams, productor del juego.

la plantilla suma más de 50 y que algunos, incluso, están presentes en sus distintas transformaciones (**Gokú**, sin ir más lejos, está presente en 7 etapas distintas).

También los personajes que creemos tendrán acceso, como aprendices de los personajes originales de la serie, a más de 200 movimientos especiales y centenares de piezas de vestuario para personalizarlo a gusto.

Como era de esperarse, el juego fue muy bien recibido en su lanzamiento en Japón, colocándose al tope de las listas de ventas en sus versiones de PlayStation 3 y PS4.

Un éxito que parece estar asegurado también en Chile, pues **en TodoJuegos ha sido el título más reservado en lo que va del año**. Recuerda que el juego tiene previsto su lanzamiento en Estados Unidos este **24 de febrero**, así que ya nos queda poco para volver a palpitar la serie más popular en la historia del anime.



LOS PEORES DE LOS PEORES

Si el mes pasado elegimos a los diez juegos más malos del 2014, esta vez extendimos la búsqueda con títulos que han sido una vergüenza para el mundo gamer. Esta es nuestra selección.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Puede parecer sencillo. Tomar un puñado de aquellos títulos malos que salen cada año y ordenarlos. Pero la verdad es que resultó todo un desafío al darnos cuenta la gran cantidad de bodrios que ha tenido la industria.

Por supuesto, habrá de seguro juegos peores a los que hemos elegido, pues cada año se multiplican las verdaderas mierdas jugables, sobre todo, en los celulares y tablets, donde desarrolladores vagos y con menos creatividad que compositor de reggaetón intentan darle el palo al gato con juegos que han hecho en unos minutos.

Hemos tratado, por el contrario, de sumar a estos adefesios injugables agravantes que aumenten su descrédito, como por ejemplo haber desperdiciado una franquicia importante o generar algún tipo de hype previo que no se sustentó con el producto final. Se nos quedan muchos afuera, pero estos diez hicieron méritos de sobra.

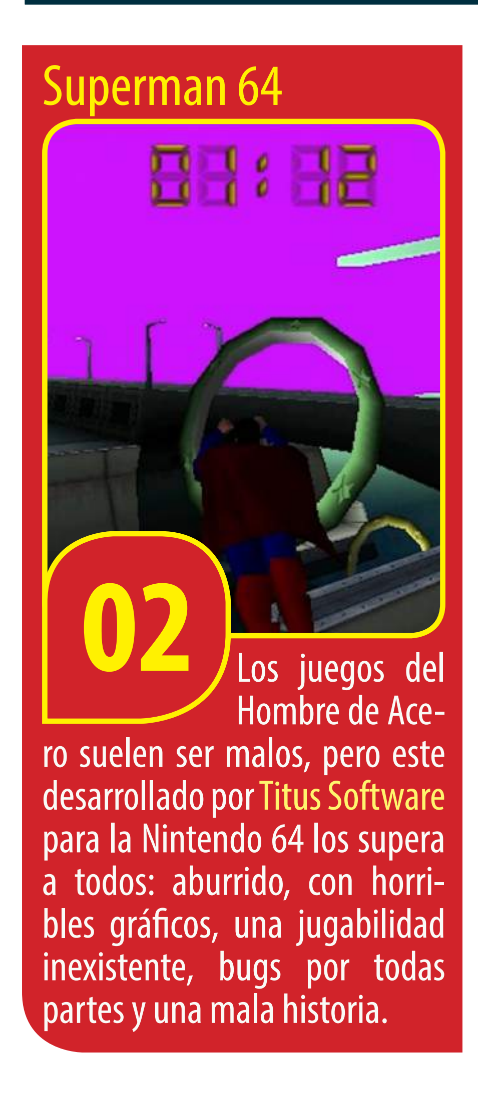
Final Fantasy: All The Bravest



01

Los juegos para celulares suelen ser una mierda, pero éste bate todas las marcas. No sólo destruye una gran franquicia, sino que lleva al extremo el flagelo de las micro-transacciones, pues tu única "aventura" es hacer que hordas de personajes entren en sosas batallas y te obligues a comprar más en la medida que mueren. Un desastre con el sello de Square-Enix. Triste.

Superman 64



02

Los juegos del Hombre de Acero suelen ser malos, pero este desarrollado por Titus Software para la Nintendo 64 los supera a todos: aburrido, con horribles gráficos, una jugabilidad inexistente, bugs por todas partes y una mala historia.

ET: The Extra-Terrestrial



03

Aquello de que los juegos de películas son malos se cumple a la perfección con este título de Atari, cuyas copias incluso terminaron enterradas en el desierto hasta el año pasado. Injugable, confuso y aburrido. Una basura, sin duda.

Alien: Colonial Marines



04

Una estafa. De hecho, Gearbox ocupó el dinero que le adelantó Sega para finalizar Borderlands 2 y Duke Nukem Forever y el caso terminó en tribunales. Un shooter genérico, muy inferior a su demo previa y con una inteligencia artificial ridícula.

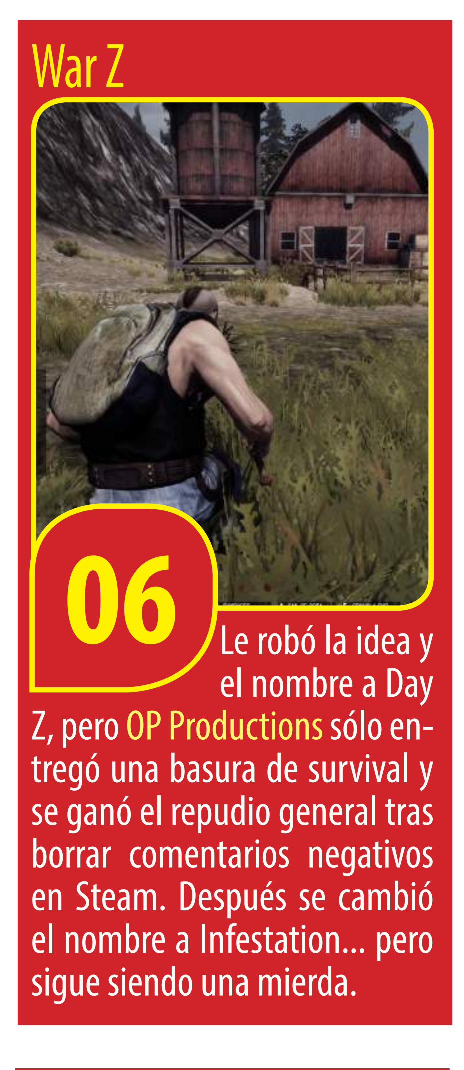
Custer's Revenge



05

Mystique vendió como nunca gracias a la mala fama que se hizo este título, donde interpretabas a un general ataviado sólo con un sombrero que violaba a una india amarrada a un poste. Una basura para la Atari 2600 que, incluso, casi tuvo una secuela.

War Z



06

Le robó la idea y el nombre a Day Z, pero OP Productions sólo entregó una basura de survival y se ganó el repudio general tras borrar comentarios negativos en Steam. Después se cambió el nombre a Infestation... pero sigue siendo una mierda.

Hotel Mario



07

No se si alguno se acuerda de la Phillips CD-i, consola que usaba CD antes de la PlayStation. Tuvo poca vida, pero dejó bazofias como ésta, sin duda el peor título con Mario en el elenco. Por cierto, el juego fue desarrollado por Phillips FF.

Zelda en Phillips CD-i



08

Imposible separar este lanzamiento simultáneo de Phillips FF. Tanto The Faces of Evil como The Wand of Gamelon fueron terribles por igual, con gráficos detestables, nula jugabilidad y cero atractivo. ¿Cómo Nintendo cedió para esto su franquicia?

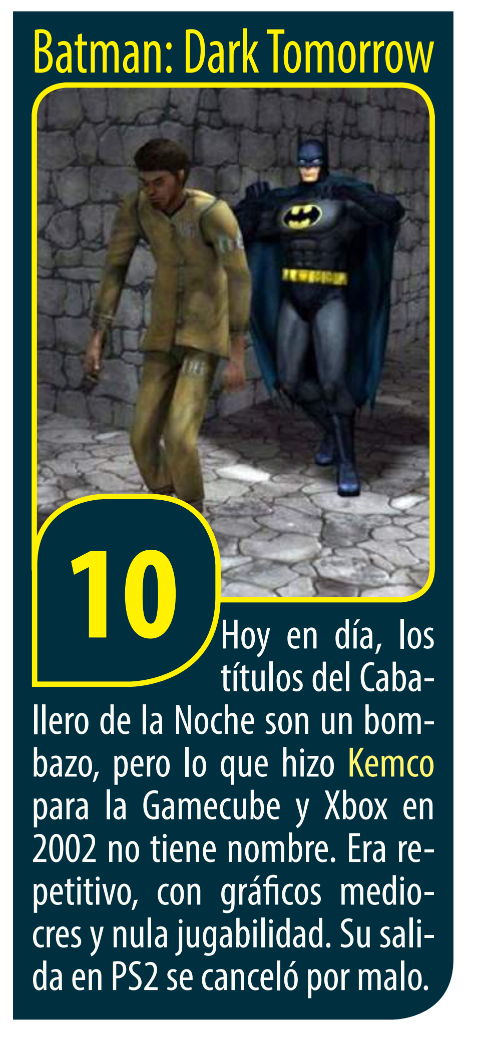
Big Rigs



09

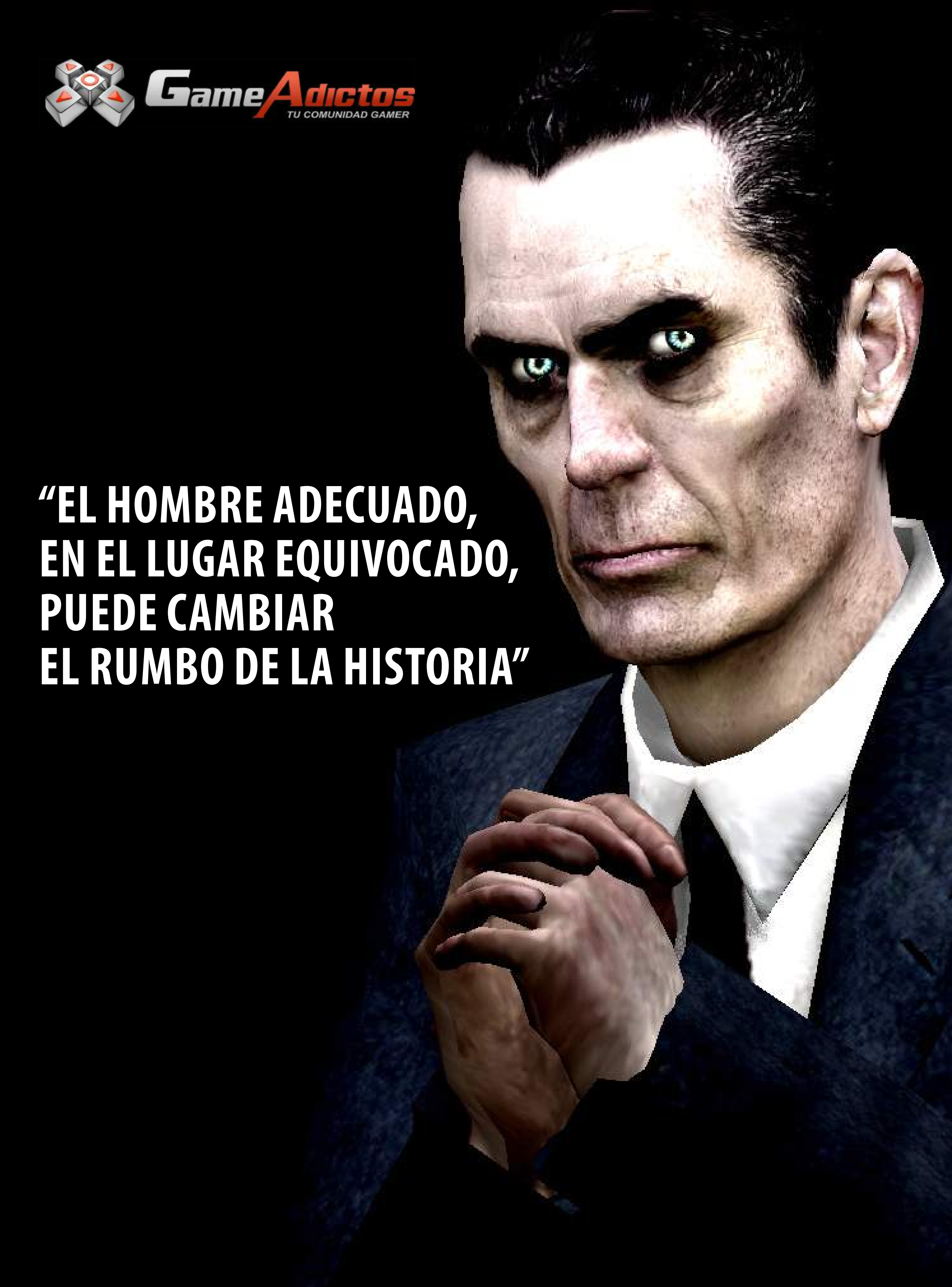
Este Over The Road Racing fue producido por Sergey Titov, el mismo timador de War Z, bajo el sello de Stellar Stone. Controlar el camión era un desastre, la IA de los enemigos era nula, los bugs hacían nata y los gráficos eran una porquería.

Batman: Dark Tomorrow



10

Hoy en día, los títulos del Caballero de la Noche son un bombazo, pero lo que hizo Kemco para la Gamecube y Xbox en 2002 no tiene nombre. Era repetitivo, con gráficos mediocres y nula jugabilidad. Su salida en PS2 se canceló por malo.


GameAdictos
TU COMUNIDAD GAMER
“EL HOMBRE ADECUADO,
EN EL LUGAR EQUIVOCADO,
PUEDE CAMBIAR
EL RUMBO DE LA HISTORIA”
www.GAMEADICTOS.net





Una aventura en la LONDRES VICTORIANA

Muy poco falta para la llegada de The Order:1886, el nuevo juego de los chicos de Ready at Dawn y próximo gran exclusivo de PlayStation para su consola de nueva generación.

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Su fecha de salida era 2014. Y no hay peor noticia para el comienzo de una nueva generación que la mayoría de los juegos que fueron anunciados para ella sean retrasados

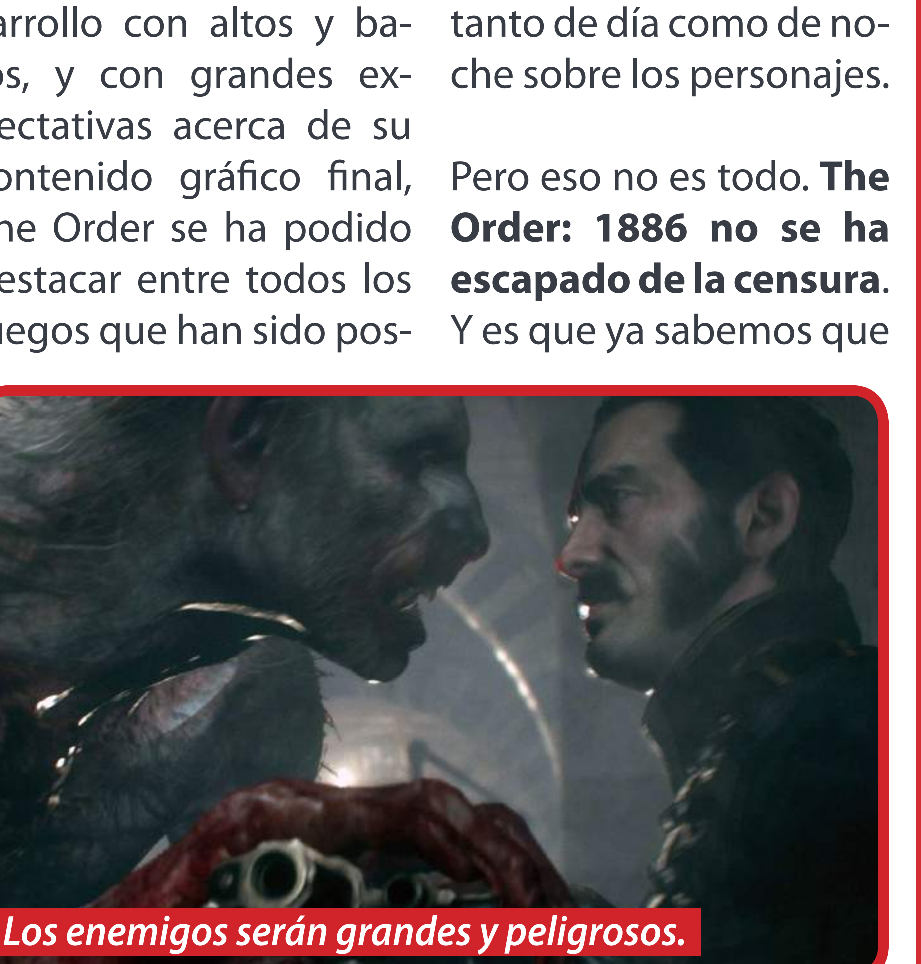
Se especuló mucho conque se habría tratado de una estrategia de Sony para darle mayor importancia al juego, pero lo cierto es que, luego de recibir algunas críticas a nivel gráfico, **The Order: 1886** fue retrasado hasta febrero de este año.

Con un camino de desarrollo con altos y bajos, y con grandes expectativas acerca de su contenido gráfico final, The Order se ha podido destacar entre todos los juegos que han sido postergados desde el año pasado, siendo uno de los más esperados entre los usuarios y no usuarios de la consola de Sony.

Y es que, desde el retraso, **Ready at Dawn** ha podido trabajar no sólo mejorando y perfeccionando los gráficos, sino que también los modelados de los personajes con lo que ahora se ve todo mucho mejor.

Incluso, se han añadido más efectos, como por ejemplo el desenfoque de la cámara en movimiento y la iluminación tanto de día como de noche sobre los personajes.

Pero eso no es todo. **The Order: 1886 no se ha escapado de la censura**. Y es que ya sabemos que


Los enemigos serán grandes y peligrosos.



SIR GALAHAD

Es un avezado rastreador y cazador, cuyas habilidades e instintos se han ido perfeccionando debido a sus largos años de lucha contra los mestizos. Esto lo ha convertido en una leyenda entre sus camaradas de la Orden. Hastiado e insensibilizado ante la violencia que presencia a diario, Galahad es un personaje desencantado, que mantiene una actitud serena, fría y profesional.

cuando los videojuegos son calificados con "contenido sexual" se debe a razones comerciales o a que sencillamente se esta prohibiendo el contenido a menores.

En este caso, la ESRB, el organismo que regula a los videojuegos en Estados Unidos, publicó que The Order: 1886 cuenta con estos famosos **"contenidos sexuales"**.

Según el organismo, esta temática viene dada sobre todo por un nivel o etapa del juego en donde podremos visitar **"un burdel con prostitutas en topless"**.

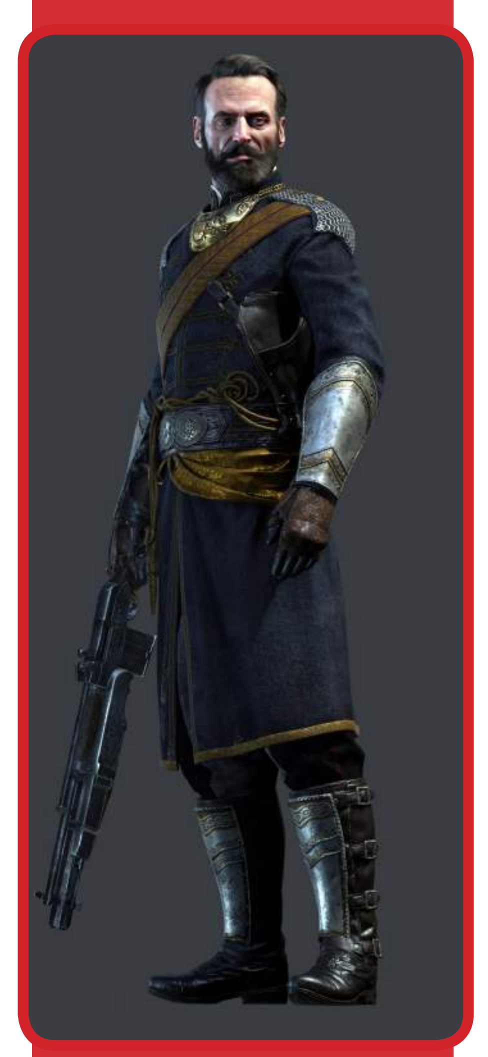
Polémica para algunos, pero para otros (la mayoría seguramente) una bastante mala, considerando el contenido del juego y el tipo de historia que desarrollará. Esperamos y creemos que esto no opacará en nada el resultado final y su recepción entre los gamers.

La historia narra las aventuras de un grupo de soldados en la época victoriana de Londres y, según la ESRB, estaremos frente a un juego con buenas dosis de "gore", algo que salta a la vista observando los tráilers y vídeos del juego.

Sony, de paso, reveló lo que requerirá The Order: 1886, en su versión digital: **32,6 GB de espacio libre en el disco duro**, lo que sorprende por ser uno de los pocos títulos con una cifra inferior a la media en juegos de



Galahad es un líder innato y respetado.



SEBASTIAN MALORY

Dentro de la Orden es conocido también como Sir Percival. No sólo es el consejero y más viejo amigo de Sir Galahad, sino que a la vez es uno de los pocos caballeros que pueden rivalizar con él tanto en fuerza como habilidad. Como veterano de veteranos, se ha granjeado el respeto de sus compañeros, lo que no le impide ir más allá de los límites de la ley cuando la situación lo amerita.

PlayStation 4, que suelen ser sobre los 40 GB e incluso llegando a los 50.

SON RUMORES...

El usuario wMikkel, ha sido uno de los primeros jugadores que ha terminado The Order: 1886. Lo curioso es que, además de tener el juego antes de su lanzamiento, a mitad del juego ya ha conseguido el trofeo por completar el título, llevando sólo 4 horas y 52 minutos, lo que daba a entender que éste no duraría lo que uno espera de un juego que sólo tendrá modo campaña.

Luego de muchos rumores, el mismo usuario salió a desmentirlos, explicando que la copia con la que él contaba es una de las promocionales que se envían a los diferentes medios para su análisis y que el trofeo del cual se hablaba no era más que un rumor sobre un rumor y que de ninguna manera había completado el juego en 5 horas.

Los propios desarrolladores de Ready at Dawn tuvieron que salir al paso de los rumores, negando rotundamente que el juego esté pensado para durar sólo 5 horas.

Tras esto, **varios testeadores del juego han publicado que el juego durará entre 10 y 12 horas**, obviamente dependiendo de las habilidades de cada jugador.

DOBLAJE

El director de la película "El Día de la Bestia", **Álex**



La edición coleccionista. Hermosa.



MARQUÉS DE LAFAYETTE

Fue reclutado por la Orden debido al genio estratégico que demostró en la Guerra de Independencia y la Revolución Francesa. No se trata sólo del aprendiz de Sir Percival, sino que se ha convertido en uno de los miembros más importantes de su pelotón. En ocasiones puede pecar de impetuoso, pero la pasión que siente por la libertad no conoce límites y guía todas sus acciones.

de la Iglesia, fue el encargado de coordinar el doblaje de The Order, siendo además la voz de turno de algunos personajes del videojuego.

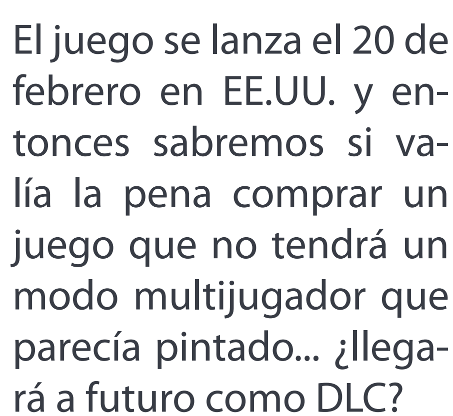
De la Iglesia comentó que, al ver The Order por primera vez, se encontró con un título que "visualmente, me parece realmente impactante, con un acabado impecable y un guión muy cuidado, lleno de matices. He preferido trabajar con profesionales del doblaje para este trabajo, para no abusar de mi intervención como actor, que se limita a tres personajes secundarios, y estoy muy satisfecho con el resultado".

Si deseas conocer cómo suena The Order: 1886, te dejamos el video para que puedas escucharlo y decidir si lo jugarás con su idioma original o doblado al castellano.

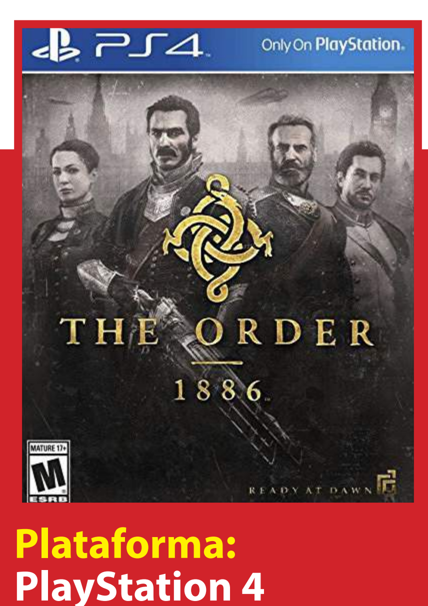
PARA COLECCIONISTAS

Hace pocos días, Sony lanzó un nuevo video en donde podemos ver con completo detalle la edición coleccionista de The Order: 1886. Lo mejor de esta edición, es la diferencia notoria de cada versión, en comparación a otros juegos en donde la única diferencia del juego normal con la coleccionista es un DLC o una figura que no vale lo que cobran.

La edición coleccionista contiene una serie de stickers, DLC con trajes para los personajes y armas y una serie de elementos que podrás ver en el siguiente video.



El juego se lanza el 20 de febrero en EE.UU. y entonces sabremos si valía la pena comprar un juego que no tendrá un modo multijugador que parecía pintado... ¿llegará a futuro como DLC?

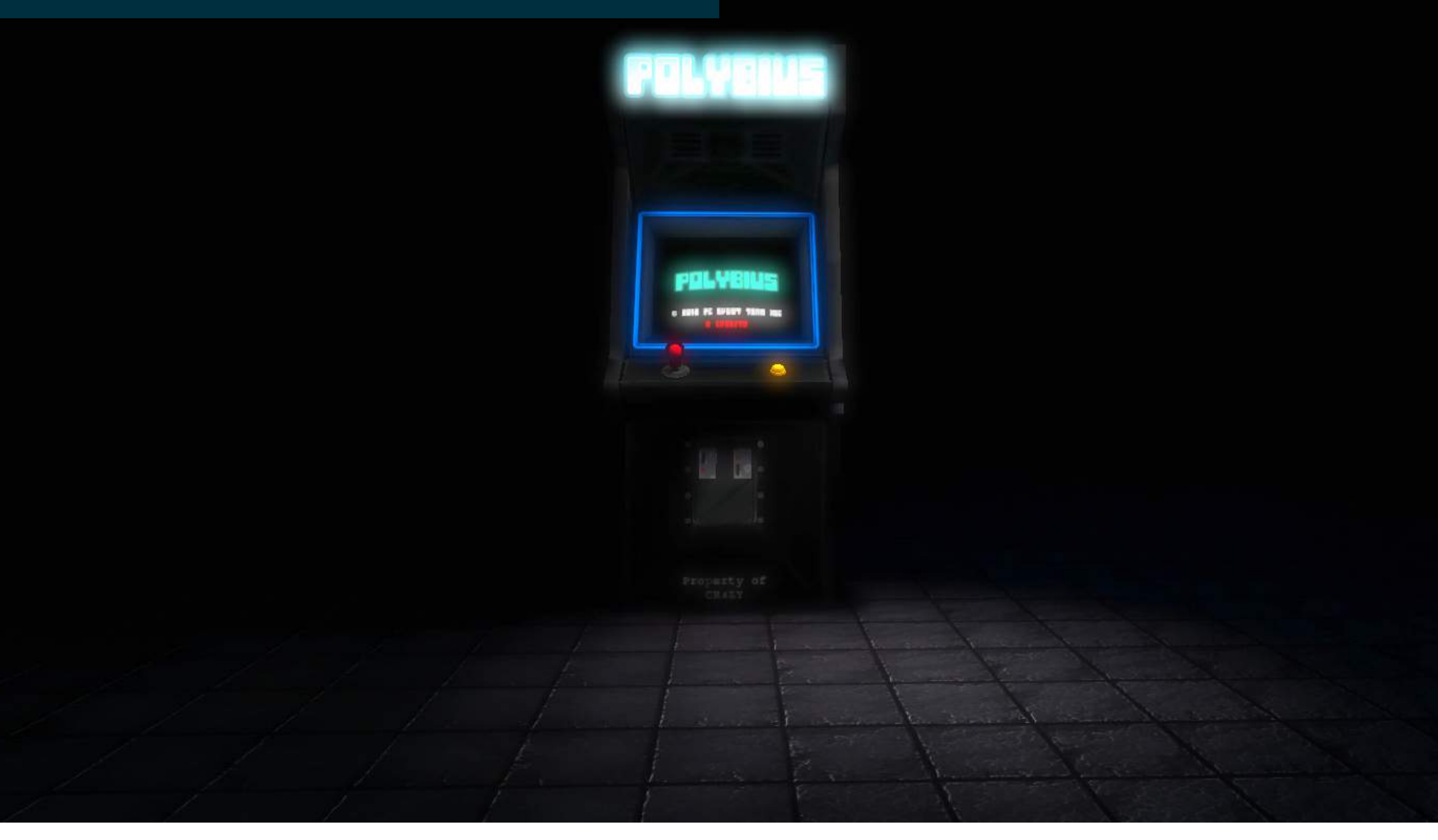


Plataforma: PlayStation 4



ISABEAU D'ARGYLL

Conocida como Lady Igraine, fue la miembro más joven de la Orden al entrar como discípula de Galahad y pronto se convirtieron en grandes amigos, aunque el afecto se volvería más "profundo" en los últimos años. Aunque luce como una veinteañera, tiene algo más de edad. Es inigualable por su habilidad y obstinación, por lo que suele mantener cierta rivalidad con su mentor y amigo.



Polybius
EL JUEGO MALDITO

Era un día en que el orgullo patriótico estaba exhaltado en los suburbios de Portland y en todo Estados Unidos. El primer transbordador espacial, el **Columbia**, había volado magnífico mientras parecía un hecho que el país aumentaba su delantera en la llamada carrera espacial con la Unión Soviética.

Pero algo más le llamó la atención esa noche de 1981 a esos gringos pasados de copas: una extraña máquina arcade de color negro, sin los llamativos adornos de colores que solían tener las recreativas y, encima de todo, con un solo botón y una sola palanca.

Se acercaron y la máquina, de la que destacaba en letras blancas el nombre del juego, **Polybius**, emitía una extraña atracción que, pese a su extraño aspecto, motivaba a gastarse una ficha y comenzar a jugarla. Y así lo hizo el primer curioso.

Lo primero que le llamó la atención al joven gamer fue que, pese a tratarse

de un juego de naves, su misión no era mover el dichoso aparato por la pantalla, sino que, por el contrario, **debía rotar la pantalla para acabar con los enemigos**.

Pero algo más, no sabía qué, le molestaba mientras jugaba. No le prestó atención y siguió jugando. No podía dejar de hacerlo y, encima, el dichoso sistema se encargaba una y otra vez de recompensarlo con vidas extra para que siguiera allí.

Sus amigos comenzaron a amontonarse a su alrededor mientras lo veían mirar extasiado esa pantalla de la que surgían extraños gráficos vectoriales estroboscópicos, luces brillantes de colores y efectos de luces preciosos para una época donde estaban de moda juegos como **Space Invaders** o **Asteroids**.

De pronto, filas de jugadores comenzaron a formarse en torno al dichoso juego. Y la escena se repetía en cada uno de los tugurios donde, misteriosamente, aparecieron estos armatostes, en una época donde no existían ni la internet ni los celulares, ni el Twitter ni el WhatsApp, como para echar a correr la voz.

Pero cosas extrañan comenzaron a ocurrir. Los de ojos más avezados ya habían notado que extrañas imágenes parecidas a caras fantasmales se sucedían en infinitésimos intervalos, lo mismo que mensajes suicidas o subliminales en medio de la pegajosa música.

Y los propios gamers comenzaron a sentir otros efectos. Primero, una incontrolable adicción, seguida de diversos efectos negativos (mareos, vómitos, convulsiones, alucinaciones, pérdidas de memoria o pesadillas nocturnas) y culminando con una aversión tan grande hacia los videojuegos que se dice que algunos, incluso, se convertirían con los años en activos detractores de esta hermosa actividad.

Cuentan, incluso, que entre los afectados por esta aversión se encontrarían algunos chilenos que al día de hoy serían parlamentarios (uno de ellos no fue reelecto eso sí)... no deja de tener sentido si consideramos la ley de videojuegos ridícula que sacaron el año pasado.

En fin, volviendo a los suburbios de Portland, toda esta fulminante **Polybiusmanía** se acabó de golpe cuando un niño de 13 años cayó fulminado mientras jugaba.



Así habrían sido algunas etapas.

Al día siguiente, unos caballeros vestidos de negro, los mismos que sólo unos días antes visitaban estos salones anotando las reacciones de la gente hacia Polybius, se encargaron de sacar las máquinas y llevárselas con rumbo desconocido...

¿PROYECTO SECRETO?

Lo cierto es que toda esta historia puede ser cierta... como puede tratarse de una vulgar mentira. Lo que sí es un hecho es que el mito de Polybius es el más extraño del mundo de los videojuegos y hasta hoy siguen surgiendo testimonios.

El mito urbano cuenta que el dichoso juego fue creado por una compañía germana llamada **Sinneslöschen**, que en alemán significa algo parecido a “borrar los sentidos”, la cual habría desarrollado el juego por encargo del gobierno de Estados Unidos, que buscaba estudiar hasta dónde los videojuegos podían ser utilizados para controlar a las masas.



Robando pantalla, a la derecha de Bart.

Ya a partir de aquí las historias se vuelven contradictorias y confusas. Y es que otros cazadores de mitos le atribuyen el juego a **Ed Rottberg**, un destacado programador de Atari, creador del juego **Battlezone**, pero hoy retirado de la industria.

¿Por qué su nombre? El mito pudo haberse aumentado debido a que Rottberg tuvo contactos con el Ejército de Estados Unidos... aunque, según ha dicho, sólo porque querían ver la factibilidad de crear algún tipo de simulador virtual, en conjunto con Atari y basado en Battlezone.

Pero como en toda buena historia de conspiraciones, hay más personajes clave y teorías. Uno de ellos es **Steven Roach**, quien saltó a la fama por algunos días de marzo del 2006, cuando parecía haberse convertido en el Garganta Profunda de todo este entuerto.

El hombre aseguraba no sólo que Polybius era real, sino que él había formado parte del proyecto.... que habría tenido origen en Sudamérica (!!!), donde estaban experimentando con el uso de gráficos vectoriales, pero que se vieron obligados a abortarlo todo cuando se detectaron casos de epilepsia provocados por el juego.

Lo cierto es que el tipo era más cuentero que pronosticador de terremotos y así lo comprobaría, para desgracia de los que le habían com-

prado el cuento, un periodista que destruyó su versión y demostró que había sacado todos los datos para armar la historia desde... internet.

LOS SIMPSONS

Lo concreto es que, pese a la legión de creyentes, hasta ahora nadie ha podido dar con una sola prueba fehaciente de que el juego existió, más allá de imágenes de dudosa procedencia y relatos de testigos que tienen menos credibilidad que el hijo de Bachelet.

La leyenda urbana, en todo caso, es imparable y es así como no pocas veces ha habido guiños de la cultura popular hacia el mito. El más conocido, sin duda, es el que vimos en la temporada 18 de **Los Simpsons**, cuando Bart acude a un salón de arcades y entre ellos se encuentra Polybius... con un sugerente cartel que dice que le pertenece al gobierno de EE.UU.

También se le incluyó en el programa infantil **Hora de Aventura**, cuando durante un capítulo Finn, el protagonista, queda en trance luego de jugar un título llamado "Prybius"' .

¡POLYBIUS EXISTE!

Y, de haber sido cierto... ¿cómo sería el juego? Esa pregunta se la hizo un grupo de desarrolladores, que finalmente hizo el mito en parte realidad, creando su propia versión del juego sobre la base de los relatos que hablaban de un título muy similar a **Tempest** en cuando a gráficos vectoriales y gráficos casi a un nivel alucinógeno.

Si buscan **"Polybius 6.1"** en la red van a encontrar dicha versión, que en rigor tiene poco de extravagante en los tiempos que corren, donde quizás nuestros ojos están más acostumbrados a la vorágine de una pantalla.

Por cierto, probamos el juego, ingresamos el "código secreto" que activa los efectos peligrosos (una serie de números que me hicieron retroceder a la época de Lost y sus teorías locas) y no fue más que una anécdota.

Mito o no, lo único efectivo es que las opiniones de uno dan lo mismo. Hay quienes creen en seres divinos más allá de todas las pruebas razonables... ¿por qué no creer en un juego diabólico financiado por el gobierno gringo? Al fin y al cabo, cosas mucho peores han hecho.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

ENTER CODE TO ACCESS

35 34 31 54 12 24 45 43

El "código secreto" del Polybius en la red.



Una vuelta al SURVIVAL HORROR

Regresa una de las sagas predilectas de Capcom y lo hace presentando una secuela de Resident Evil: Revelations, que para muchos ha sido uno de los pocos juegos de la franquicia que, en los últimos años, ha hecho gala de sus antecesores.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



Para nadie es un secreto que la saga Resident Evil no pasa por sus mejores momentos. Y esto Capcom lo debería tener muy claro (*esperamos*), después de ver el descontento generalizado que se produjo tras el lanzamiento de Resident Evil 6.

Por suerte, el mismo año nos llegó **Resident Evil: Revelations** para Nintendo 3DS, juego que rápidamente se transformo en un imprescindible para los fan de la serie, ya que retomaba en cierta medida el terror y el suspenso de los míticos Resident Evil de otrora.

Para este año, se espera que la saga vuelva a tomar el camino que la llevó a convertirse en una de las mejores franquicias de survival horror y, para esto, Capcom cuenta con dos lanzamientos. El ya estrenado **Resident Evil HD Remaster** y el juego que nos convoca en estas páginas, **Resident Evil: Revelations 2**.

En su momento como exclusiva de la portátil de Nintendo y posteriormente lanzado en casi todas las plataformas del mercado, RE: Revelations nos contaba la historia de Jill Valentine y su compañero Parker Luciani, encargados de encontrar a los desaparecidos Chris Redfield y Jessica Sherawat, secuestrados por una organización bioterrorista llamada Veltro.

LA NUEVA HISTORIA…

Ahora, con su secuela, el juego nos pondrá en la piel de Claire Redfield y Moira Burton, además de Barry Burton y Natalia Korda, lo que supondrá, tal como experimentamos en su primera entrega, que algunos episodios nos tocará ponernos en la piel de Claire y Moira, mientras que otros capítulos serán protagonizados por Barry y Natalia.

La diferencia es que en esta ocasión tendremos la posibilidad de cambiar de personaje presionando un simple botón.

La historia, que transcurrirá en el año 2011, contará los hechos ocurridos entre Resident Evil 5 y Resident Evil 6.

Claire Redfield, tras ver los hechos ocurridos a causa de las armas biológicas, decide unirse a una organización llamada Terra Save, encargada de velar por las personas afectadas por los ataques químicos y biológicos.

En una de las reuniones de la organización, en la cual se encontraban Claire y Moira, serán atacados por unos terroristas que secuestran a nuestras protagonistas, llevándolas a una prisión en una isla abandonada.

En ese momento entrará en escena el padre de Moira, Barry, quien se encargará de ir a la isla a rescatar a su hija, ayudada por la misteriosa Natalia Korda, la cual al parecer tiene poderes sobrenaturales que le permitirán percibir a los enemigos con mayor facilidad.

COOPERACIÓN A FULL

Una de principales características que nos presenta este nuevo título es la cooperación entre

los personajes, que será fundamental para poder superar cada obstáculo que se nos presente.

Esto porque cada personaje tendrá diferentes funciones. Por ejemplo, Moira Burton tendrá una linterna, la cual le permitirá buscar municiones, plantas medicinales y otros artilugios que con otros personajes sería imposibles de encontrar.

Pero no sólo eso, ya que además podrá cegar por unos instantes a nuestros enemigos, lo que le permitirá a Claire disparar con mayor tiempo.

En todo momento tendremos que vigilar que nuestra compañera no muera, ya que si eso sucede significará que hemos perdido y volveremos al último punto de control. Lo mismo ocurrirá con Barry y Natalia.

Al igual que Moira, Natalia será la encargada de localizar los suministros repartidos por el mapa, además de llegar a lugares que con Barry nos serían imposibles.





Uno de los puntos a favor que se lleva el título es la posibilidad de disfrutar la historia con un compañero de forma offline.

Lamentablemente y de manera inexplicable, se queda sin online para el modo historia, pero en cambio lo tendremos en el **Modo Asalto**, que volverá a hacer acto de presencia en esta entrega.

Y si disfrutaste de este último modo en la primera entrega, esta vez lo verás con algunas mejoras.

Si no lo jugaste antes, te contamos que consiste en eliminar muchos enemigos mientras avanzamos por mapas antes vistos en el Modo Historia. Su principal atractivo es que se centra en la acción pura y dura.

POR EPISODIOS

Para quienes jugaron la anterior entrega, recordarán el famoso "previamente en Resident Evil: Revelations", que nos hacía un resumen del capítulo anterior. Pues bien, esta vez Capcom ha querido llevar más allá la fór-

“Queríamos que el juego siguiese la pauta marcada en el original, que recibió buenas críticas de los seguidores de la serie, algo que es vital para nosotros. Por eso mismo pensamos que era necesario regresar al terror. Por otra parte, los diálogos me parecen realmente buenos y pensamos que hay frases verdaderamente memorables que esperamos que sean recordadas por algunos jugadores”.

Michiteru Okabe
Productor

mula y ha decidido sacar el videojuego por episodios en formato digital.

El principal motivo de esto es el tema económico, según lo admitió el jefe de producción del juego, Matt Walker, en una entrevista al portal español 3D Juegos.

“Con este título queríamos que los usuarios se adentraran en él de manera fluida, sin que les echara para atrás el tema económico. Nos parece una idea que se adapta perfectamente a este hecho. Pero, también, queríamos que la gente hablara de este título como lo hace tras ver uno de los episodios de su serie de TV favorita”, explicó.

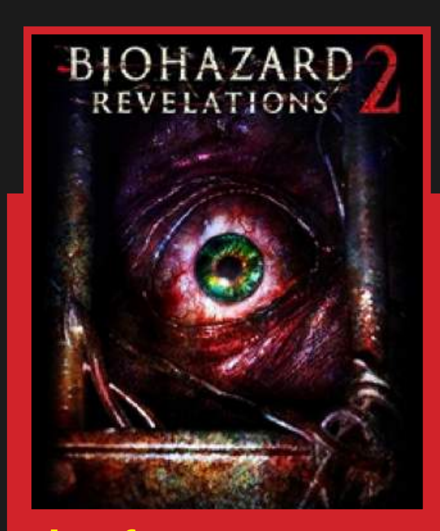
Agregó que hay “muchas personas que, tras ver uno de estos capítulos, rápidamente se pone en contacto con sus amigos para comentar aspectos del mismo o, directamente, navega en redes sociales para dar su opinión acerca del mismo, de lo que cree que va a suceder en el próximo episodio, etc. ¡Deseábamos que la gente hiciera lo mismo con Resident Evil Revelations 2!”.

Los episodios, que tendrán cerca de 2 horas de duración cada uno, saldrán en cuatro episodios, durante igual número de semanas, **a partir de este 24 de febrero**.

Eso sí, los amantes del formato físico tendremos que esperar un poco, no mucho, para obtener el juego, **ya que será lanzado el 18 de marzo**.

Y para compensar la espera, tendremos jugosas recompensas, pues además de los cuatro episodios completos **contaremos con dos episodios extra** que relatan la historia complementaria de los dos nuevos personajes, Moira y Natalia.

Junto con ello, la versión física incluirá varias mejoras para el Modo Asalto: trajes exclusivos para los cuatro protagonistas, el pack de mapas Throwback y la posibilidad de tener a Hunk y Albert Wesker entre los personajes disponibles.



Plataformas:
PS4 - PS3 - PSVita
XOne - X360 - PC



Trabajando entre
LA VIDA Y LA MUERTE

Tokyo Twilight: Ghost Hunters llegará en los primeros días de marzo para PlayStation 3 y PS Vita, acercando así el género de las novelas visuales a los usuarios de este lado del mundo.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Las empresas Arc System Works y Bandai Namco unieron fuerzas para darnos una buena noticia a los gamers occidentales: traer el género de las novelas visuales, tan popular en Japón, con el título **Tokyo Twilight: Ghost Hunters**.

Nos ofrecerá una gran historia sobre lo que son la vida y la muerte, además de lo que es el espacio entre ambos mundos. El juego está inspirado en las historias de fantasmas japonesas, dándole al usuario la oportunidad única de decidir el camino que debe seguir el relato completo, por lo que cualquier decisión, por trivial que parezca, puede girar las cosas de maneras insospechadas.

Las interacciones con el resto de personajes van mucho más allá de la mera conversación, pudiendo entender sus necesidades o su pasado, logrando encajar las emociones a través de la realidad o de la historia.

El juego posee un sistema de emociones o detección de emociones, muy parecido al que se utiliza en la saga **Phoenix Wright**, lo que le permitirá al usuario reaccionar ante las distintas situaciones a partir de una rueda que incluye los cinco sentidos, para así poder entender qué sucede en determinados casos y darnos pistas de qué camino seguir.

En cuanto al apartado gráfico, las conversaciones acaban con ese sistema de conversación fija y casi sin movimiento clásico de las novelas visuales, presentándonos ahora unas animaciones bastante fluidas.

Además, durante las conversaciones con todos los distintos personajes, éstos serán representados a partir de escenas llenas de color, detalles y en escenarios muy complejos.

El sistema de combate de Tokyo Twilight: Ghost Hunters nos recordará, sin duda, a los sistemas de los juegos del género RPG, con muchos modificadores de batalla.

Antes de la batalla, el jugador podrá ver e identificar a los fantasmas colocando trampas o localizadores en el mapa, los cuales nos permitirán ir un paso por delante de los enemigos.

Durante el combate, el jugador podrá alternar entre la vista del mapa de batalla y la primera persona, pudiendo analizar la situación antes de realizar cualquier ataque y así darle un toque más táctico al juego, dejando al criterio del jugador cómo deberá proceder en todas las situaciones que se les presenta.

La banda sonora está a la altura y se complementa a la perfección con lo que los desarrolladores nos quieren hacer sentir.



Plataformas:
PlayStation 3 - PS Vita



EL MUNDO TERMINA CONTIGO

Nos sumergiremos en una trama surrealista que nos pone del lado de **Neku**, un joven que se ve envuelto en un peligroso juego del que debe escapar. El principal problema es que sólo dispone de siete días para lograrlo, además de que para tener éxito debe hacer algo que no le gusta nada: relacionarse con los demás. Esto lo descubrirá pronto, cuando a su capacidad para escuchar los pensamientos de la gente se añada una compañera, **Shiki**, dispuesta a compartir pantalla en la DS a lo largo de decenas de batallas que se librarán en tiempo real y usando las capacidades táctiles de la consola.

El lugar escogido ha sido **Shibuya**, distrito japonés que supone la excusa perfecta para reflejar la cultura pop y la juventud de un escenario urbano infectado por el poder de los "Ruidos", seres deformes y con malos propósitos que interfieren en los pensamientos de la gente. Nosotros debemos acabar con ese mal para ganar el "juego".

Al luchar, deberemos usar "Pins" que esconden un poder oculto que necesitaremos para derrotar a los "Ruidos". Poderes como llamaradas, telequinesis, cuchillas, rayos y un montón más que podremos coleccionar. Todos poderes que serán una gozada, pues dependiendo de cómo toquemos la pantalla táctil daremos la orden de cuál usar.

Así, y en esta suerte de mezcla de rol tradicional (niveles de experiencia, desarrollo de habilidades) e innovador, controlamos a Neku en escenarios pre-renderizados donde el colorido y la sensación de tridimensionalidad chocan con una realidad 2D repleta de "sprites" que tiene una gran justificación en el estilo tan personal que se logra. Hay mucho diálogo, batallas, exploración y una buena historia para redondear a **"The World Ends With You"**.

Plataforma:
Nintendo DS
Género:
RPG
Desarrolladores:
Square-Enix
Jupiter
Lanzamiento:
Abril, 2008



GHOST TRICK DETECTIVE FANTASMA

Ghost Trick es una mezcla de juego de puzles y aventura gráfica. Controlamos el alma de **Sissel**, gracias a lo cual tendemos poderes, como poseer objetos inanimados, usarlos o volver unos minutos al pasado. El desarrollo del juego consiste en ir de un objeto a otro y hacerlos funcionar para poder moverte por los escenarios y conseguir así algún objetivo.

La historia comienza de manera sencilla e impactante. La primera escena te atrapa. Estás observando cómo un tipo amenaza a una chica con su escopeta. Pero de repente entiendes que en esa situación no puedes hacer nada... ¡porque estás muerto! Tras ver el asesinato, comienza la verdadera historia.

No recuerdas quién eres ni sabes por qué estás en ese sitio, pero gracias a un amigo fantasma como tú, comprenderás que puedes usar las habilidades llamadas **"trucos de fantasma"**, con los que puedes volver en el tiempo y evitar la muerte de las personas. Es ahí cuando entiendes que puedes salvar muchas vidas, mientras intentas descubrir el gran misterio en el cual se basa toda la historia: **¿Quién eres tú realmente?**

A medida que avanza la historia, comenzarás a comprender que tu muerte tiene muchos misterios por resolver. El final de cada capítulo te dejará con ganas de seguir jugando eternamente y siempre te llevas una sorpresa.

Un gran juego, con una trama fascinante y de los que ahora hay pocos. Su estilo de usar trucos fantasmas está muy bien pensado y planeado. Los personajes tienen un gran carisma y alguno nos darán más de una sorpresa. ¿Un plus? Su gran sentido del humor, que evitará estresarnos en caso de que nos atasquemos en alguna parte.

Plataforma:
Nintendo DS
Género:
Aventura gráfica
Puzles
Desarrolladores:
Capcom
Lanzamiento:
Enero, 2011

Año Nuevo... SECUELA NUEVA

El presidente de los estudios de Sony, Shuhei Yoshida, lanzó la piedra al decir que detestaba las sagas anuales. Esto abrió el debate sobre un tema sobre el que resulta difícil tener una posición muy categórica.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Hay quienes pensamos que la industria de los videojuegos es un arte. Otros considerarían que catalogarla de ese modo es una exageración. Pero, mas allá de las percepciones individuales, hay algo que es un hecho innegable: se trata de un negocio y, como tal, está regido por las reglas del mercado, es decir, es una actividad donde el dinero manda.

En relación a esto, quiero aprovechar esta oportunidad para referirme a las "quemantes" declaraciones que hizo hace unos cuantos días el señor **Shuhei Yoshida** (que por si algunos no lo ubican es el presidente de los estudios de Sony) durante un evento llamado Summit Dice 2015.

En sus polémicas afirmaciones, se refirió a las conocidísimas sagas anuales y no de la forma mas amable que digamos. Sobre los ejecutivos de marketing, dijo que "ellos no entienden bien el proceso de desarrollo de los juegos, por lo que reali-



zan comparaciones con sagas como Call of Duty y Assassin's Creed. Ambas cuentan con capítulos anuales y, salvo pocas excepciones, siempre resultan rentables".

En sus dichos también señaló que las secuelas no siempre han tenido la misma recepción, aseverando que años atrás esa clase de proyectos no siempre traían beneficios ni estaban a la altura del título original.

El aludido, además, comentó que aquella percepción fue cambiando conforme pasaba el tiempo y que una vez que la rentabilidad de dichos juegos se volvió evidente hubo cada vez mayor presión para replicar esta modalidad. Y fue entonces cuando los ciclos de desarrollo se convirtieron en un problema.

Por si todo esto fuera poco, concluyó asegurando que **él personalmente detesta esta práctica**.

Ahora bien, como yo no tengo la capacidad de leer las mentes de los



Call of Duty, mi placer culpable.

altos mandos corporativos orientales, no sé si sus palabras fueron de corazón o si en realidad está, como diríamos en buen chileno, picado por el éxito que las firmas competidoras han logrado. Pero si tomamos en cuenta que en los estudios internos de Sony casi no hay casos como éstos (a excepción de **MLB: The Show**), al menos es como para darle el beneficio de la duda.

Pero hay algo que sí tengo y es la capacidad de escribir con honestidad, por lo tanto debo reconocer estoicamente que desde **Call of Duty 4: Modern Warfare** en adelante he comprado (y casi siempre de estreno) cada una de las entregas que Infinity Ward, Treyarch y Sledgehammer hayan lanzando...

¿Será que acaso soy yo el culpable de esta situación? Antes de intentar responder a esta interrogante, quisiera detenerme en un concepto.

Por si pasó inadvertido para su pobre capacidad de observación y raquítico entendimiento, acabo de utilizar el concepto de "culpable", o sea, estoy de cierta manera adjudicando una responsabilidad como si de un delito o de una maldad se tratase y, al mismo tiempo, estoy asumiendo que es unánime el rechazo a estas excesivas continuaciones.

Tal vez estoy dejando que mi egoísta perspectiva nuble mi buen juicio.

Quizás no hay nada negativo en que cada 365 días podamos agregar un nuevo capítulo a nuestra franquicia regalona. Como fuere, hay algo irrefutable: mientras este modelo de negocio sea redituable, seguirá existiendo. **Y eso depende únicamente de nosotros, los consumidores**.

Yo, por mi parte, me limito a entregar una humilde opinión. Me parece advertir un desprecio generalizado por esta suerte de sucesivas "repeticiones" y pienso que el principal motivo es que, para muchos, **esto va en directa oposición a la creatividad**.

Si las compañías obtienen utilidades con la ley del mínimo esfuerzo, se limitarán a hacer algo parecido hasta el agotamiento.

Esperamos que los desarrolladores tengan muchas ideas frescas con las cuales sorprendernos, pero como en toda actividad siempre hay riesgos y es comprensible que no todos estén dispuestos a asumirlos.

Después de todo, nada asegura que una nueva IP vaya a ser un juegazo, así como tampoco podemos descartar la calidad de algún título sólo por el hecho de tener demasiados precursores.

Tomemos por ejemplo a **Assassin's Creed**, que a mi modo de ver tiene un argumento con un tremendo potencial, pero debido **al abuso de Ubisoft** (como el convertir la segunda parte en una trilogía) termina perdiendo la mayor parte de su originalidad.

O lo que ocurre con los juegos deportivos, ya sean de fútbol, básquetbol u otros, que por su naturaleza van mejorando más que nada en gráficos y en sus mecánicas de juego, pues no desarrollan historia alguna.

En ninguno de estos casos vamos a rechazar a priori una nueva entrega, a pesar de que muy dentro de nosotros tenemos la incómoda sensación de estar pagando una vez más por lo mismo.

No puedo terminar con un veredicto definitivo. Debo admitir que no tengo una posición clara en este tema… puede ser que simplemente no la haya y estemos cayendo nuevamente en la generalización y el prejuicio.

Todos sabemos que no debemos juzgar al libro por su portada. Posiblemente, tampoco debamos hacerlo con un juego por su periodicidad.


Shuhei Yoshida sacó roncha...



La épica aventura de NOIRE Y SUS AMIGOS

Hyperdevotion Noire: Goddess Black Heart nos pondrá en los zapatos de una hermosa chica que peleará codo a codo con sus compañeros contra el mal del mundo de Gamarket.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

A diferencia de los otros Hyperdimension Neptunia, el título de Sting y Compile Heart no se desarrolla en Gamindustri sino que en **Gamarket** (juego de palabras entre "game" y "market"), aunque siguen siendo mundos canónicos y parecidos en algunos aspectos.

Esta vez, Noire se embarca en la aventura con compañeros como Neptunia, Vert y Blanc para unificar el reino y no permitir que sea destruido.

Los gráficos del juego son del estilo chibi, como ya se vio en otros juegos como Persona Q (incluso podría decirse eso mismo de los últimos de Pokémon, que algo de chibi tienen).

Detalles muy logrados harán que esta experiencia sea única e irrepetible, dándole un gusto distinto a nuestra PS Vita y alargándole la vida a la consola, ya que me atrevo a decir que se trata de uno de aquellos juegos que sí o sí debes tener en tu biblioteca.

Debo admitir que la idea de hacer un juego táctico de Hyperdimension no es tan alocada e imita bien el molde que llevan los títulos de **Agarest War** con su sistema de Skill Link y Position Skill, haciendo que está entrega sea un tanto problemática para las personas nuevas en el mundo de los RPG tácticos, pero sin duda es algo a lo que vale la pena acostumbrarse.

Para los amantes del *fan-service*, déjenme decirles que esta entrega, al igual que todas las demás, **está cargada de escenas bastante eróticas**. Por eso, si eres un menor de edad, juega con discreción y con las manos siempre bien puestas en tu consola Vita…

La banda sonora del juego no se queda atrás, como es habitual, con SFX bastante decentes (aunque reciclados de otros juegos), haciendo que este nuevo Hyperdimension sea un título pasajero (lo suficiente para pasar el rato), pero que no dejará que te despegues de la pantalla.



Plataforma:
PlayStation Vita

Encuentro, en lo personal, que para ser un spinoff está bien logrado y desarrollado, lo que es mucho decir hoy en día, porque casi todos caen en lo típico: hacer un juego random y querer hacer oro con estas entregas. Podría insertar un chiste de Call of Duty, Capcom o algún otro, pero lo omitiré por esta vez. Eso sí, esta entrega también traerá nuevos personajes como DLC.

Eso fue algo que me decepcionó bastante, aunque por ser sólo personajes tampoco es que te estés perdiendo gran cosa si no los adquieres.

El juego tiene fecha de salida el **25 de febrero** y esperemos que no sea censurado como ha ocurrido en otros casos.



Ese raro desdén hacia el COOPERATIVO LOCAL

Si ya en la generación se contaban con una mano los títulos que permitían disfrutar en compañía una aventura, ahora pasó a ser una especie casi en extinción. La sociabilización persona a persona parece estar desapareciendo.

Caleb Hervia
#Caleta



Recuerdo el tiempo de mi niñez. Sí, porque aunque no lo crean, alguna vez también fui un niño.

Recuerdo que me encantaba jugar con mis amigos, ya sea a la pelota, al pillar, al zo, a la escondida o a quemar los autos de los vecinos. Naaa, es mentira. La verdad es que nunca jugamos a la escondida. Pero este recuerdo sí tiene algo de particular. Todos esos juegos los hacíamos en conjunto y así creábamos lazos sociales sumamente fuertes.

Aprendíamos, además, la importancia del relacionamiento correcto y también a comportarnos (sobre todo cuando íbamos a jugar a la casa de uno de los amigos).

De la misma manera, también recuerdo un montón de tiempo jugando con mis amigos los juegos de consola. En ese entonces la mayoría eran juegos de Nintendo, luego de PlayStation, algunos de PC y, finalmente, otros de Xbox.

Hay algo, sin embargo, que no siempre se podía hacer y hasta el día de hoy es muy difícil encontrar. Por una extraña razón, en los catálogos actuales existen muy pocos títulos que permitan tener una experiencia multijugador cooperativo en modo offline. ¿Por qué es esto? Realmente, no tengo ni idea.

Entiendo y comparto del todo que es increíblemente divertido derrotar a uno de tus amigos, conocidos o parientes en algún juego, ya sea un **Fifa**, **Forza**, **Mortal Kombat**, **Call of Duty** o cualquiera que nos permita superar a nuestro adversario y burlarnos de él posteriormente.

¿Pero qué hay de la posibilidad de compartir logros y aventuras de manera conjunta, mientras estamos sentados en el mismo sillón, disfrutando de algunos cuantos bocadillos que destrozan nuestra salud de manera silenciosa?

Cuando corría la década del 90, junto a uno de mis vecinos (y amigo hasta la fecha) terminamos el **Donkey Kong** jugando ambos. Uno usaba al gran mono que traspira testosterona y el otro jugaba con su leal amigo,

ágil como ninguno. Sin embargo, a pesar de que estábamos juntos jugando, no nos permitía hacerlo “al mismo tiempo”. Uno debía esperar que el otro muriese o le diera la opción para poder jugar.

Cuando jugaba PS2 descubrí junto a otro gran amigo gamer, músico, deportista y soldador al arco, un juego que nos permitía esto. Se llamaba **Champions of Norrath**. Es un juego al más puro estilo **Diablo** que pasó sin pena ni gloria. Sin embargo, permitía que pudiésemos ir pasando etapas juntos y desafiando al mismo tiempo a innumerables villanos por distintos escenarios.

Ese simple hecho de poder compartir en conjunto ese juego, lo hizo uno de mis títulos favoritos en aquella consola, cosa que creo habría sido muy poco probable si es que lo hubiese jugado solo.

Y si un juego de estas características produce tanto interés y aprobación, ¿por qué razón no se encuentran en grandes cantidades en los catálogos actuales o de la generación anterior?

Es que resulta muy interesante el que cuando cualquiera busca por internet juegos con multijugador offline, lo que halla son títulos de disparo, de deportes o de peleas, pero muy pocos juegos que sean de aventura. Se me vienen a la cabeza **Borderlands** y **Diablo 3**, pero a la hora de tener importancia en la historia, el segundo jugador es irrelevante.

Creo que uno de los pocos juegos en los cuales se puede gozar una muy buena experiencia con dos jugadores simultaneos y en modo offline es **Gears of War**. Lo propio en **Rock Band**, en donde cada uno de los personajes de la banda aparece en las fotos de las revistas o posters.

De pronto, me doy cuenta de que la única manera de poder jugar un título con mis amigos y “darlo vuelta” juntos a la vez, es solamente teniendo ambos el mismo juego, para la misma consola y además pagando ambos la misma suscripción que nos permita jugar online. Creo que eso es injusto y aprovechador.

Perfectamente se podría potenciar aún más la posibilidad de interactuar con tus amigos en el mismo espacio, en vez de tener que hacerlo a distancia. Entiendo que es una genial opción poder jugar con persona de distintas partes del mundo, pero poder hacerlo con alguien que vino de visita también debería poder serlo.

Después de todo, **lo principal es la diversión**, y nunca ha tenido sentido que uno disfrute la experiencia y el otro no.

Después de muchos años jugando, creí que nada podía superar al hecho de vencer a uno de tus mejores amigos en un juego de manera épica y refregárselo en la cara por años. Ahora sigo pensando lo mismo... pero no está mal compartir el éxito de vez en cuando, ¿o no?



Como la esgrima... pero CON METRALLETAS

Vanquish es un juego de disparos con una historia predecible, personajes estereotipados, una banda sonora olvidable y, encima, no tiene modo online. Pero su apartado jugable es tan genial que convierten a este título en un imprescindible.

Ignacio Ramírez Yáñez
#MUMEI


ARS

El juego de hoy, **Vanquish**. ¿El contexto bajo el cual nos pone? Fácil, un calvo loco ha destruido una ciudad y robado una linda estación orbital americana… vé y elimínalo. Mmm… creo que esa premisa no sonó muy llamativa. Mejor nombremos otras características…

Su historia está más vista que el video del tarro y es trillada, es predecible y poco profunda. Además, viene acompañada de personajes igualmente planos y no son más que estereotipos ideados por los japoneses. Creo que sigo hundiendo más este pobre barco…

La banda sonora es pésima y no sabes que existe hasta que no preguntas por ella. La duración de la campaña está por debajo del promedio habitual, que ya es bajo de por sí. No tiene online... ¡¡¡y eso que es un juego de disparos!!!!

En estos momentos, quizás estás pensando… "¿un juego sin buena historia, con unos personajes típicos, sin online y con un modo campaña corto?". Seguro ya ni ganas de probarlo tienes…

Y, quizás pensando esto, te estarás perdiendo las mejores horas de diversión de la pasada generación, ya que nos estamos saltando uno de sus puntos más importantes: **su apartado jugable**.

La obra de **Platinum Games** es un juego atípico y trepidante que se pasa por donde más le pica las directrices que están asentándose durante los últimos años en el mercado de los videojuegos.

Algo que no es extraño si tenemos en cuenta que quien está detrás de la obra es **Shinji Mikami**, la mente ideóloga de títulos como **P.N.03**, **God Hand** o **Mad World**.

Tenemos el sistema básico de un shooter en tercera persona, ya saben, ponerse a cubierto y disparar. ¿Dónde está la vuelta de tuerta que hace tan especial a Vanquish entonces? **En una genialidad de armadura apodada ARS**, la cual nos dota de una de las mejores mecánicas de riesgo y recompensa de la generación pasada.

Si en **Gears of War** hay cierta sensación de placer en cada batalla, en Vanquish de lo que nos llenaremos será de gloria, porque se asegura constantemente de que nos sintamos en peligro.

Los enemigos son poderosos, agresivos y generalmente más grandes que nosotros. Es raro verse en una situación a menos de unos segundos de un buen tiroteo, o peor, una visita de misiles danzando en el aire hacia nosotros.

Cuando nos agachamos tras los elementos del escenario, en otros juegos de disparos en tercera persona solemos hacerlo para recargar o recuperar salud. Aquí lo que buscamos es aléjanos del río de balas cuyo caudal viene hacia nosotros. Y aún así, con eso a veces no será suficiente. **Esconderse no será la forma de entender Vanquish**.



La armadura ARS nos vuelve todopoderosos.

El juego nos anima a movernos y a enfrentarnos al campo abierto para encarar con dos pares de cojones la vorágine que nos espera fuera de las coberturas. Más aún si tenemos las posibilidades de nuestra linda armadura ARS, que nos hará deslizarnos de manera fácil -y muy vistosa- por todo el escenario, **nos otorga fuerza sobrehumana** y todo endulzado con un lindo tiempo bala.

Poder moverse tan rápido por el mapeado -y el hecho de que muchas veces nos jodan las coberturas en mil trozos- nos anima a cambiar de posición constantemente, lo que le da a Vanquish un ritmo muy distinto al de sus competidores: **no consiste en pararse y sacar la cabeza**.

En ocasiones nos encontramos disparando algunas ráfagas desde un sitio en concreto, pero lo normal es deslizarse enseguida y cambiando de ángulo de ataque. Aunque alejarse del rango de acción no es lo interesante, sino acercarse cuanto más podamos. Después de todo, podemos ralentizar el tiempo. Y la cámara lenta del juego es un goce.

Ver un cardumen de balas a sólo centímetros de llegar ti. Ver cómo nos deslizamos por entre las piernas de los enemigos más grandes para, de un escopetazo, volarles todo sus cojones metálicos. Placas de metales danzando en el aire mientras van abandonando los cuerpos robóticos a los que pertenecían. Ralentizar el tiempo

será nuestra droga, hasta tal punto que siempre pediremos más y más.

Pero Mikami sabe lo que hace. Con cada movimiento se drena la energía de la ARS -con ataques cuerpo a cuerpo sobre todo- lo que fácil nos dejará con el culo expuesto a medio mundo.

La idea, realmente, es la de lanzar ataques muy precisos que nos permitan un espacio para recuperarnos mientras planificamos nuestro siguiente movimiento. **Es como la esgrima con metralletas: con sus lances y sus retrocesos.** Todo ello le da a Vanquish un ritmo único, frenético y bello que lo distingue de cualquier otro juego de su género.

El protagonista tiene a su disposición, además, un completo arsenal de más de diez armas que debe ir equipando en grupos de tres (la cuarta opción es siempre la granada, que también cuenta con varias clases). Casi todas ellas resultan originales y espectaculares, pero **algo tiene la endiablada metralleta** que siempre terminará siendo nuestra favorita.

Cada arma se va potenciando a lo largo del juego conforme encontramos ciertas piezas repartidas por el mapeado si tenemos el cargador de munición completo. A más optimizaciones, mayor número de cargadores, potencia de fuego o alcance recibimos, lo que nos permite afrontar los enfrentamientos finales con mayores garantías.

La profundidad jugable de Vanquish está a años luz de la media actual. Y es que hacía años que no disfrutaba de un arcade tan frenético. **Un juego hecho por y para la acción sin tregua**, capaz de mantenernos horas pegados a la consola sin pestañear y rechinando los dientes mientras destruimos legiones de robots dispuesto a convertirse en nuestra droga llamada **"Gloria"**.

Estamos ante un arcade en toda su esencia. Uno de esos de mecánicas simples, pero que para dominarlas requieres práctica. Si alguien quisiera crear un **Contra** o **Metal Slug** con los soportes de hoy en día, probablemente lo más cercano que conseguiría sería Vanquish.

Todos sabemos que si jugamos un shooter no será por la historia que nos quiera narrar sino por los disparos. Y Vanquish lo sabe bien y no se molesta con hilar una historia compleja y consistente. Sólo se limita a hacer una burda imitación de la narrativa de los shooter occidentales. Sólo quiere una excusa para ponerte a pegar tiros mientras hace sangrar tus ojos con el espectáculo visual que te tiene preparado.

Eso hoy no ocurre y se valoran muchas otras cosas por encima del apartado jugable, mas allá si resulta un reto o no. Por lo general la gente elige sus juegos por su historia, su online, sus cinemáticas, la resolución nativa a la que corra, el tamaño de sus texturas… etcétera.

Seamos claros, si eres un gamer acostumbrado a las tendencias actuales, que valoras las historias elaboradas, que necesitas el online para poder vivir, que te gusta jugar sólo una vez o pocas veces al modo campaña, que no quieres grandes dificultades para disfrutar y que pides como mínimo un modo campaña con una duración entre la media para comprarte un juego… limítate a mirar a otro lado, **estas fuera de tu zona de confort** y a punto de entrar en un lugar donde ni tus lágrimas te salvaran.

Si por el contrario eres más un gamer clásico amante de los shoot'em up de los '90, que valora que un juego le exija jugar una y otra vez para lograr dominarlo en profundidad, que adora las altas puntuaciones, que valora más la intensidad que la longitud del juego y que antepone una gran profundidad jugable por encima de buenas historias y un modo online… pues tus días de gloria volverán cuando pruebes Vanquish.



Bellas que han roto ESTEREOTIPOS

Los grandes personajes femeninos llegaron para quedarse y, aun cuando todavía generan controversia y parte de los gamers se resista a asumir el rol de una mujer en un juego, es innegable el éxito que han tenido varias de ellas.

Andrea Sánchez
#Eidrelle



La historia de los personajes femeninos en los videojuegos ha sido de un largo y pedregoso camino desde esos años en que había un sinfín de personajes femeninos sin espíritu, que asumían con suerte roles secundarios y, específicamente, el de damiselas que debían ser salvadas y solían ser una carga tremenda al jugar.

Si nos situamos en los años 80 y 90, podemos ver que la idea de personaje femenino entonces era sólo el de "la dama en apuros", como por ejemplo en **Donkey Kong**.

Las cosas cambiarían de algún modo en 1986, con la primera entrega de la saga de **Metroid** y en aquel mágico momento, sobre el final, cuando se devela que nuestro valiente y poderoso **Samus Aran** era nada menos que una hermosa y alta chica de cabellos rubios.

Samus se convertiría en una pionera entre los protagónicos femeninos que dejaban atrás el prototipo de "mujer estorbo". Y si bien el secreto sólo se revelaba al finalizar el juego, fue un plus importante, ya que **Nintendo** arriesgó dando un primer paso que sirvió mucho con el tiempo. De hecho, ahora que lo pienso, puede que no hubiera sido un título tan exitoso si se hubiera revelado su género desde un inicio.

Claro está que, desde ese entonces, se busca tener un poco más de afinidad con nuestro sexo en el rubro, pero como contraparte era lógico que fuera un riesgo hacer un personaje femenino que tuviera las cualidades de uno masculino.

Es el caso de **Lara Croft**, de quien no podría dejar de mencionar que en realidad era una segunda opción, pues se pensaba realizar una copia de Indiana Jones. Por suerte, a la distribuidora no le gustaba la idea, pues no lo consideraba creativo ni original. Para **Eidos**, el típico hombre aventurero era un poco básico.

Así es como nace el personaje y, con ella, también lo hace la perspectiva más sexual, ya que de la damisela en apuros pasamos a una mujer con las medidas perfectas... o casi, porque se dice que el tamaño de los senos de Lara fue un error, pero que se dejaron así ya que fueron de todo el gusto de los desarrolladores.

Entra entonces aquí la sensación de que las oportunidades de hacer personajes femeninos han sido casi por obligación, aunque pese a ello Lara ha sabido marcar su sello y dejar huella en la historia de la industria.

No soy, no obstante, de las que le llamen la atención un par de senos para jugar un título... y, si lo pensara al revés, si crearan un personaje masculino muy sexualizado y con poca ropa, creo que para mí sería un "next" de manera inmediata.

Eso sí, aclaro que si el juego con aquel personaje tuviera una buena historia y trama probablemente lo terminaría jugando igual, pero si sólo primara su aspecto más


Faith Connors ya prepara su regreso...

sexual no le dedicaría un minuto de mi tiempo.

Tras abrirse esta veta, con el tiempo se ha dado la oportunidad de tener más personajes femeninos de los que no necesariamente predominen sus medidas corporales (eso incluso se vio en el último **Tomb Raider**) ni su debilidad como seres femeninos. Aunque, claro, todavía son pocos.

El vivo ejemplo de un personaje protagonista y además mujer es **Faith Connors**, protagonista de **Mirror's Edge**, donde forma parte de una historia interesante a pesar de su sencillez y en el que se remarca su personalidad definida a la perfección.

Es lamentable que no haya más personajes como ella en el rubro o que, si los hay, predominen los aspectos negativos.

Y si hablamos de mujeres de armas tomar, no puedo dejar de mencionar a **Bayonetta**, quien a lo mejor no es la más famosa por su inteligencia, como queda claro al ver sus curvas, pero que se ha convertido en la favorita de muchos (me incluyo) por su simpatía, rudeza y desparpajo.

Espero, en lo personal, que la industria de ahora otra mirada y podamos ver, a futuro, más títulos con personajes como **Faith** o **Jodie Holmes**, la protagonista de **Beyond: Two Souls**, capaces de tomar las riendas de sus historias y que han tenido desarrolladores que se arriesgan, lo que siempre se agradece.



DYNASTY WARRIORS 8: EMPIRES

FÓRMULA PROBADA

La consagrada saga vuelve a aparecer en la nueva generación de consolas y esta vez con la versión definitiva de su última entrega.

Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20

Cuando hablamos del genero Musou (hack'n slash con cientos de enemigos en la pantalla) se nos viene inmediatamente a la mente la ya veterana saga **Dynasty Warriors**. Y cómo no si desde su primera entrega, vista en la primera PlayStation, viene siendo habitual hallarnos en cada generación con una nueva entrega de la franquicia.

En esta oportunidad, **nos llegará la versión más completa de Dynasty Warrior 8**. Hablamos de Empires, una expansión destinada a mejorar y aumentar las características del título, añadiendo diferentes mejoras en el apartado jugable.

Una de las novedades de esta entrega es que contaremos con un editor de personajes, el cual nos permitirá crear a nuestro protagonista con diferentes opciones, desde editarle la cara, el cuerpo, los movimientos, su voz, el equipamiento e, incluso, podremos editar a gusto a nuestro corcel.

Otra de las características que encontraremos en esta entrega es la posibilidad de coordinar la política de nuestro reino. Es así como podremos controlar y gestionar a nuestro ejército, manejar la economía, realizar alianzas con otros reinos, casarnos para poder tener hijos que sigan con nuestro linaje, etcétera.

Todo esto dotará al título de un toque más estratégico, variando un poco las ya conocidas batallas contra una multitud de enemigos. Eso sí, el juego sigue brillando por su vertiente hack'n slash.

La cantidad de personajes que podremos controlar **en esta ocasión aumentará a 83**, con la opción de incrementar el número al crear a nuestros propios guerreros.

Pero lamentablemente no todas las noticias son buenas, ya que nuevamente el título vendrá íntegramente en inglés. Un mal paso, ya que el juego en esta oportunidad estará cargado de textos, sobre todo al momento de gestionar nuestro reino.

Una de las noticias positivas será que por fin podremos disfrutar de esta nueva entrega en Xbox One, ya que las anteriores versiones del juego sólo vieron la luz en las consolas Playstation.

Así que los amantes del género ya pueden anotar el **26 de febrero** en su agenda para tener en sus manos este título desarrollado por **Omega Force** y distribuido por **Koei Tecmo**.

PS4 Dynasty Warriors 8 Empires 16 KOEI

Plataformas:
PlayStation 4 - PS3
Xbox One - PC

HTOL#NIQ: THE FIREFLY DIARY

De la mano del estudio Nippon Ichi Software nos llega esta aventura con puzles donde nuestra protagonista, llamada Mion, deberá recuperar su memoria con la ayuda de dos luciérnagas. Se trata de un título que verá la luz en exclusiva para la portátil de Sony, la PlayStation Vita, el martes 24 de febrero.

PNEUMA: BREATH OF LIFE

Convierte en una deidad con Pneuma y resuelve los cientos de puzles en primera persona que tiene esta entretenida aventura que saldrá en exclusiva para la Xbox One de Microsoft el 27 de febrero.



EL VUELO DE IÑÁRRITU

El director mexicano **Alejandro González Iñárritu** ha causado sensación con una cinta más extrema de lo que acostumbra. Con nueve nominaciones a los Oscar, **"Birdman"** se transforma en su primera película con algunos ribetes de comedia.

Iñárritu es más conocido por sus trabajos intensos en películas que se caracterizan por ser violentas y fuertes para los espectadores. Su salto a la fama comienza con el título **"Amores Perros"**, a comienzos de siglo, con la que ganó premios en el Bafta, en Cannes y estuvo nominado al Oscar.

Si aún no lo han visto (*ya tardan*), la genial cinta fue conocida como "la Pulp Fiction mexicana", todo un halago.

Ya en esa cinta se destaca una de las características que tiene Iñárritu, que es mirar la película como un todo, contada desde el punto de vista de historias sueltas que se conectan en algún punto del transcurso del título.

"Amores Perros" cuenta con esta modalidad: tres historias conectadas a un accidente automovilístico al inicio de la cinta.

Tras aquello, vino el paso lógico a Hollywood con **"21 Gramos"** (2003), que en lo personal es su cinta que menos me gusta, pese a un elenco de lujo, con **Sean Penn** o **Benicio del Toro**. De nuevo, cuenta la historia de tres personajes que luchan por un final mejor. Y otra vez será un accidente automovilístico (su fijación) el gatillante del argumento.

La llamada "trilogía de la muerte" la completaría el 2006, con su película **"Babel"**, una de las más angustiantes que he visto, con una línea de historias en diferentes partes del mundo que se unen y entrelazan de alguna manera, provocando emociones extremas.

Esta cinta, que otra vez reúne a grandes actores como **Gael García Bernal**, **Cate Blanchett o Brad Pitt**, volvió a colocarlo en los primeros planos, ganando el Globo de Oro y recibiendo siete nominaciones al Oscar (sólo ganó por su banda sonora, a cargo del compositor argentino **Gustavo Santaolalla**, a quien puede que conozcas por su trabajo en The Last of Us).

Si bien algo de reconocimiento encontró con **"Biutiful"** en 2010, no sería hasta ahora, con "Birdman", que el mexicano vuelve a levantar el vuelo, nada menos que con nueve nominaciones a los Oscar, incluyendo Mejor Película, Mejor Director, Mejor Guión Original y por las actuaciones de **Michael Keaton**, **Edward Norton** y **Emma Stone**.

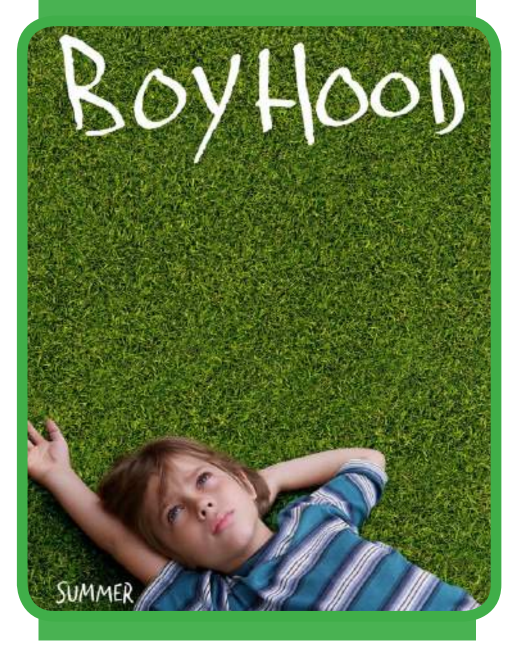
La cinta muestra a un actor (Keaton) que alguna vez fue famoso por interpretar al superhéroe Birdman y que ahora intenta revivir su carrera montando una obra muy seria en Broadway.

Casi toda la acción se desarrolla tras bambalinas y el principal mérito de Iñárritu es hacerlo parecer, a ratos, como una sola y larga toma. Al cabo, una gran manera de comenzar el año para el mexicano, que ya tiene otro gran proyecto en curso, **"The Revenant"**, con Leonardo Di Caprio.

BOYHOOD

Si hay un premio que parece fijo en los Oscar es el de mejor director para Richard Linklater por este monumental proyecto que fue "Boyhood", una cinta que filmó a lo largo de doce años la vida de Mason (Ellar Coltrane, quien tenía 6 años al iniciar el rodaje) y sus padres (interpretados por Ethan Hawke y Patricia Arquette).

La cinta ya ganó el Globo de Oro y los Bafta, así que corre como favorita en los Oscar. Y si no la has visto aún, ya está disponible su versión en Blu-Ray en nuestro local de TodoJuegos.





facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS